



Schatkist

v2.17



4+



8+



Duur
2 min



Helper-
kaarten

Vorbereiding

- ✕ Verspreid minimaal één helperkaartje van elke kleur over het speelveld. Het maakt niet uit hoeveel kaartjes en welke cijfers dit zijn. De blauwe helperkaartjes zijn de schatkist van team blauw en de rode helperkaartjes zijn de schatkist van team rood. De gele en groene helperkaartjes zijn de bank.
 - Suggestie: leg indien mogelijk twee helperkaartjes van elke kleur neer om te voorkomen dat spelers lang op elkaar moeten wachten met scannen.

Spelregels

- ✕ Het doel van het spel is om de meeste muntjes te verzamelen.
 - Als je muntjes bij het andere team pakt krijg

je het aantal muntjes dat in die kist zit, met een maximum van drie muntjes. Bij de bank krijg je altijd vijf muntjes.

- ✖ De Picoo controller verdeelt de spelers in twee teams.
- ✖ Scan een bankkaartje om de eerste muntjes te verzamelen.
- ✖ Scan daarna het schatkistkaartje van jouw team om de muntjes in je schatkist te stoppen.
- ✖ Zodra de tegenstanders muntjes in hun schatkist verzameld hebben, kun je ook daar muntjes afpakken. Dit doe je door een schatkistkaartje van het andere team te scannen en de muntjes naar je eigen schatkist te brengen.
 - Let op: als er al muntjes op je Picoo controller staan, kun je geen muntjes meer afpakken uit een schatkist of ophalen bij de bank.

Einde van het spel

- ✖ Het team dat aan het einde van het spel de meeste muntjes heeft verzameld, wint het spel.
- ✖ Het andere team verliest het spel.

Kleuren en interactie

 Rood: team A

 Blauw: team B

 Incorrect geluid: je kunt hier geen muntjes pakken

 Groen + piep: muntjes gepakt

 Knipperen in teamkleur: muntjes vast

 Groen knipperen + correct geluid: muntjes in schatkist gedaan

